



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

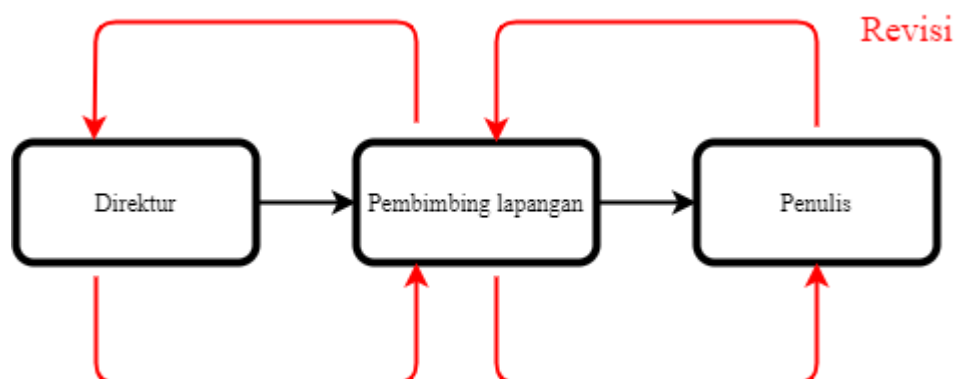
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

Penulis merupakan staf dari divisi kreatif, berperan sebagai *junior executive*. Divisi kreatif Kurva dipimpin oleh Ricky Pramudita. Penulis diawasi oleh Alvin Gusta yang berperan sebagai eksekutif dalam divisi kreatif.

2. Koordinasi

Koordinasi pekerjaan dimulai dengan pembimbing memberikan *brief* singkat mengenai tema dan produk apa yang diinginkan. Penulis kemudian memberikan *draft* dari produk kepada pembimbing, di mana pembimbing akan mengkonsultasikan *draft* kepada direktur kreatif. Jika sudah disetujui, pembimbing akan menghubungi dan produk dibuat berdasarkan catatan revisi dari direktur. Ketika produk selesai, produk diberikan kepada pembimbing, di mana pembimbing akan mengevaluasi serta konsultasi ke direktur. Jika ada revisi dari direktur, maka produk diubah sesuai revisi. Jika disetujui, produk final dikirim ke pembimbing.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Magang dilakukan selama 3 bulan. Dalam 3 bulan, terdapat beberapa proyek yang dikerjakan. Proyek yang dikerjakan antara lain ilustrasi, komik, dan poster.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	Ilustrasi pose setengah badan	- <i>Brefing</i> tugas -Pengajuan <i>draft</i> -Memberikan <i>outline</i> -Memberikan warna dasar, <i>shadow</i> , dan <i>highlight</i> .
2	2	Ilustrasi pose setengah badan	-Revisi dan finalisasi gambar - <i>Briefing</i> tugas selanjutnya
2	2	Komik bertemakan <i>digital drawing</i>	-Pengajuan <i>draft</i> cerita - <i>Outline</i> cerita 1-3
3	3	Komik bertemakan <i>digital drawing</i>	- <i>Outline</i> cerita 4-6 -Memberikan warna dasar dan <i>background</i> -Menambahkan <i>shadow</i> dan <i>highlight</i> -Menambahkan pencahayaan dan efek. -Menambahkan balon dialog
4	4	Komik bertemakan <i>digital drawing</i>	-Revisi peletakkan balon dialog. - <i>Briefing</i> tugas selanjutnya
5	5	Komik peringatan COVID-19	-Mencari ide -Membuat <i>draft</i> cerita 1-3
6	6	Komik peringatan COVID-19	-Membuat <i>draft</i> cerita 4-5
7	7	Komik peringatan COVID-19	-Membuat <i>draft</i> cerita 6-8
8	8	Komik peringatan COVID-19	-Pengajuan <i>draft</i> dan revisi -Menggambar <i>outline</i>

			-Memberikan warna, <i>shadow</i> , <i>highlight</i> , dan efek pada cerita 1-2.
9	9	Komik peringatan COVID-19	-Memberikan warna, <i>shadow</i> , <i>highlight</i> , dan efek pada cerita 3-4
10	10	Komik peringatan COVID-19	-Memberikan warna, <i>shadow</i> , <i>highlight</i> , dan efek pada cerita 5-8 -Menambahkan balon dialog
11	11	Komik peringatan COVID-19	- Revisi dan finalisasi - <i>Briefing</i> tugas selanjutnya
11	11	Poster terima kasih medis	-Membuat <i>draft</i> -Membuat poster
12	12	Poster terima kasih medis	-Revisi poster dan finalisasi

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

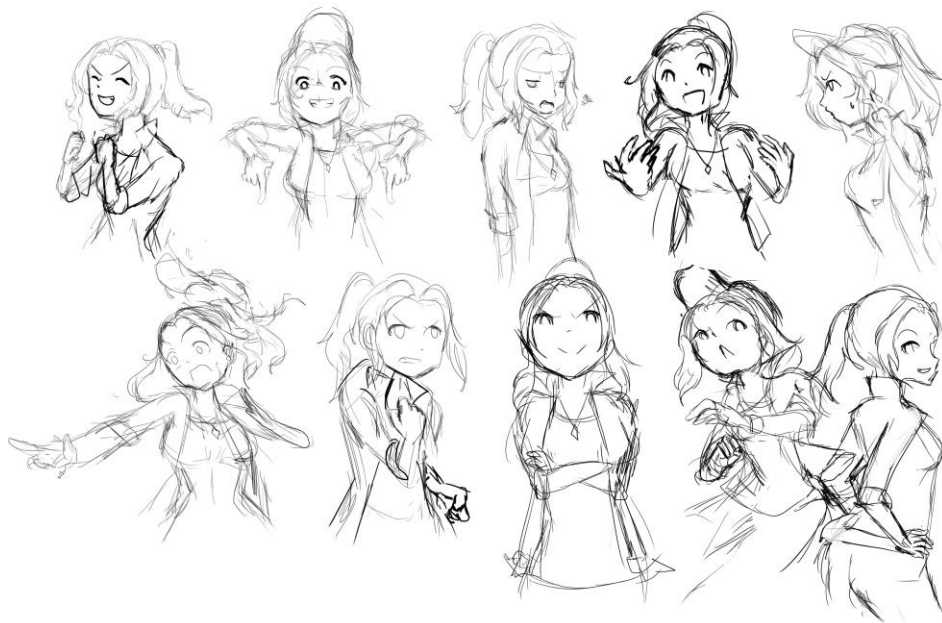
Selama magang, penulis melakukan pekerjaan berkaitan dengan ilustrasi dan ditujukan sebagai promosi dalam media. Sebagian besar ilustrasi tersebut menggunakan maskot dari perusahaan, Cirva. Ilustrasi yang dibuat berupa ilustrasi setengah badan, komik dan poster.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

1. 10 Pose Cirva untuk diunggah dalam media sosial Kurva

Proyek ini adalah ilustrasi 10 pose Cirva setengah badan untuk diupload ke media sosial. Berdasarkan *briefing* dari *supervisor*, gambar harus memiliki resolusi 300 dpi agar resolusi tidak berkurang ketika diambil gambarnya untuk diletakkan di media sosial. Pose harus menggambarkan sifat Cirva, yaitu ceria dan aktif. Selain itu, kepala dan tubuh Cirva dipisah agar jika hanya ekspresi Cirva yang dibutuhkan, maka tinggal mengambil gambar kepala Cirva saja. Sesuai instruksi yang diberikan, penulis memulai proyek dengan menggambar *draft* 10 pose Cirva menggunakan *software* Adobe Photoshop. Masing-masing pose memiliki *layer* dan folder sendiri. Penulis menggunakan *brush* untuk mengsketsa

Cirva. Desain Cirva diambil berdasarkan referensi desain original Cirva, yang kemudian diubah dengan menggunakan *style* gambar sendiri.



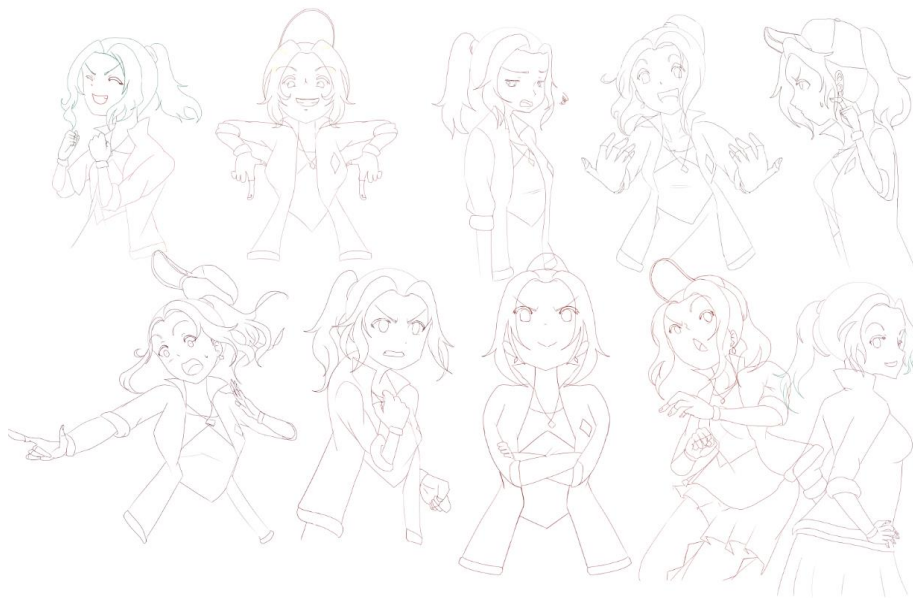
Gambar 3.2. *Draft* Cirva

Setelah selesai mengerjakan *draft*, penulis mengajukan *draft* serta presentasi singkat mengenai arti pose ke *supervisor*. Pose 1 menunjukkan ekspresi gembira karena berhasil mengerjakan sesuatu. Pose 2 menunjuk ke kotak dialog dalam media sosial di bawahnya. Pose 3 merupakan pose Cirva menggerutu oleh karena suatu kesulitan. Pose 4 adalah untuk mengajak audiens. Pose 5 menunjukkan Cirva bingung. Pose 6 merupakan Cirva terkejut. Pose 7 menunjukkan Cirva geram. Pose 8 menunjukkan Cirva bangga. Pose 9 menonjolkan sifat Cirva yang aktif. Pose 10 menunjukkan Cirva bergaya dengan percaya diri.

Setelah mempresentasikan ide, *supervisor* memberikan beberapa revisi. Revisi tersebut adalah pada pose 1, proporsi leher terlalu panjang. Berikutnya adalah pose 2, yaitu mata Cirva kurang ke bawah. Lalu, pada pose 4, pose masih belum terlihat mengajak. Pada *draft* awal, pose Cirva hanya mengacungkan jari telunjuk dengan posisi badan 3/4. *Supervisor* memberi saran bahwa Cirva akan lebih terlihat mengajak jika dengan posisi badan menghadap depan, ia

mengedepankan kedua tangannya dengan telapak tangan diangkat menghadap badan.

Sesuai dengan revisi yang diberikan, penulis mengubah pose 1, 2, dan 4. Leher pada pose 1 diperpendek. Pada pose 2, bola mata Cirva diturunkan. Pada pose 4, pose diganti dengan Cirva mengajak menggunakan kedua tangannya. Revisi *draft* ditunjukkan kembali kepada *supervisor* dan disetujui.



Gambar 3.3. *Outline* Cirva

Proses dilanjutkan dengan memberikan *outline* menggunakan *brush* berwarna hitam menggunakan *layer* terpisah dari *layer draft*. *Layer outline* masing-masing pose dimasukkan sesuai *folder* posenya, misal *layer outline* pose 1 dimasukkan ke dalam *folder* pose 1 pula.



Gambar 3.4. Kepala dan tubuh dipisah

Di dalam *folder* pose, dibuat lagi 2 *folder* terpisah. *Folder* tersebut adalah *folder* kepala dan badan. Tujuannya adalah jika hanya ekspresi Cirva yang dibutuhkan, maka dapat diambil dari *folder* kepala.

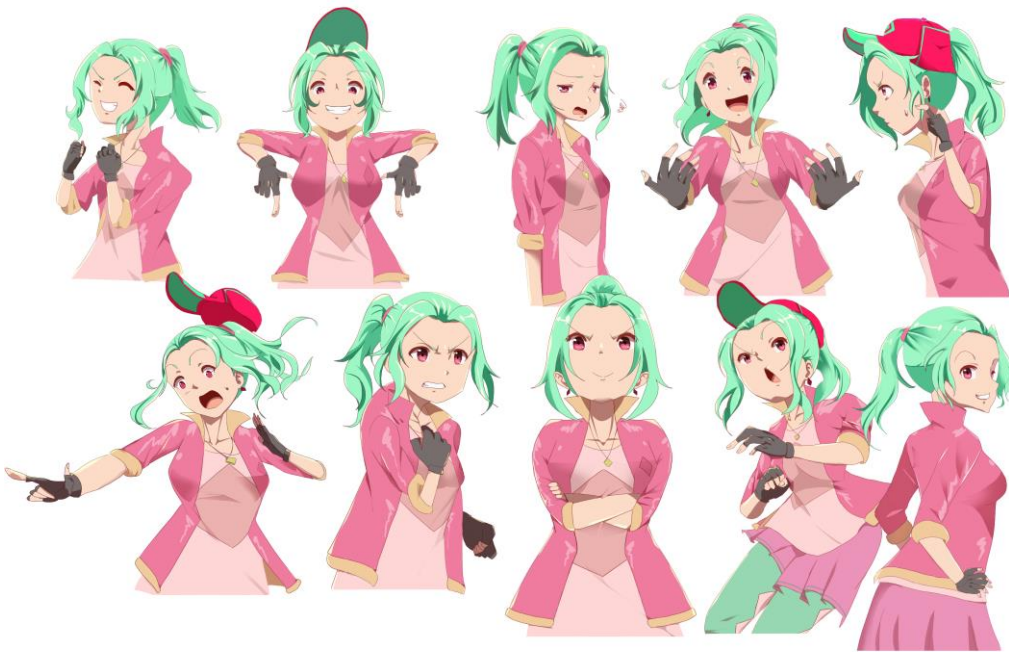
Layer outline kepala pun dipisah dengan *layer outline* badan. *Layer outline* kepala dimasukkan ke dalam *folder* kepala dan *layer outline* badan dimasukkan ke dalam *folder* badan. Untuk pose yang posisinya simetris, hanya satu bagian kepala dan tubuh saja yang digambar. Satu bagian kepala dan tubuh tersebut kemudian diduplikasi dan *dimirror*. Bagian kepala dan tubuh yang sudah *dimirror* disesuaikan posisinya dengan bagian kepala dan tubuh lainnya hingga simetris, lalu kedua *layer* digabung menggunakan *merge* menjadi 1 *layer*.



Gambar 3.5. Warna Cirva sesuai *color palette*

Proses selanjutnya adalah memberikan warna dasar pada Cirva. *Layer* warna dipisah dari *layer outline* dan seperti sebelumnya, *layer* disesuaikan ke dalam *folder* pose Cirva masing-masing, misal *layer* warna pose 1 masuk ke *folder* pose 1. *Layer* warna diletakkan di bawah *layer outline*. Warna dasar diaplikasikan dengan *pick* warna dari *color palette* yang disediakan dalam desain original Cirva. Selain itu, warna juga disesuaikan dengan warna pada Cirva original, misal warna *pink* pada jaket desain Cirva original diaplikasikan pada warna jaket Cirva pula. Warna diaplikasikan dengan menggunakan *magic wand*

dan *bucket*. Menggunakan *magic wand*, penulis memilih area yang ingin diwarnai dengan klik pada *layer outline*. Setelah area dipilih, penulis memilih *layer* warna, kemudian menggunakan *bucket*, mengklik area yang diwarnai. Dengan melakukan ini, warna secara spontan memenuhi area tanpa harus mewarnai secara manual menggunakan *brush*.



Gambar 3.6. Versi final

Untuk finalisasi, diberikan *shadow* dan *highlight* pada warna. Awalnya, penulis memberi *shadow* dengan menggunakan *blocking*, yaitu mewarnai sesuai dengan warna *shadow* pada desain original. Namun, setelah mendapat saran dari staf lain, penulis mengganti cara aplikasi *shadow* dengan menggunakan *blending multiply*. Dengan cara ini, penulis dapat mengerjakan lebih cepat dibandingkan *blocking* dan lebih mudah untuk *blend shadow* dengan warna dasar.

Shadow dibuat dalam *layer* terpisah dan ditempatkan di atas *layer* warna. *Layer shadow* dibuat menggunakan *blend* menggunakan warna gelap pada *layer* dengan mode *blending multiply* dan disesuaikan dengan warna *shadow* pada desain original Cirva. Sementara itu, *highlight* menggunakan warna terang pada

layer terpisah dengan mode *blending overlay*. Karena jaket Cirva memiliki bahan kulit, maka ditambahkan *highlight* pada jaket. Namun, *supervisor* memberi revisi *highlight* pada jaket agak mengganggu di mata karena *highlight* terlalu banyak dan terlalu terang. Sesuai revisi, warna *highlight* dibuat lebih redup dengan menurunkan *opacity* pada *layer*. *Highlight* juga dibuat lebih sedikit, dengan memberi *highlight* pada pundak, lengan, dan torso menggunakan goresan kecil. *Outline* juga diubah warnanya menjadi coklat tua agar lebih menyatu dengan gambar.

2. Komik 4-koma dengan tema Covid-19 untuk media sosial Kurva

Proyek ini dibuat pada saat diberlakukan *work from home* pada saat penyebaran virus covid-19. Komik dibuat untuk mengingatkan pembacanya untuk menghindari covid-19 dengan mengikuti peraturan yang diberi pemerintah. Komik 4-koma terdiri dari 4 panel dengan resolusi 300 dpi. Cerita dibuat berdasarkan referensi yang diberikan oleh *supervisor*, yaitu 7 saran dalam sebuah poster mengenai apa saja yang harus dilakukan pada masa covid. Saran tersebut antara lain tidak bepergian, tidak pulang kampung, tidak menaiki transportasi umum yang penuh, tidak bertemu di ruang tertutup dan menjaga jarak 2 meter, membawa bekal buatan sendiri jika masih harus kerja, bertemu lewat zoom, dan produktif dari rumah.



Gambar 3.7. Draft cerita 1 dan 2

Penulis menggunakan *software* Medibang Paint (*software* untuk ilustrasi seperti Adobe Photoshop, namun lebih spesifik) untuk proyek ini karena *tool-tool* komik dirasa lebih lengkap di Medibang. Selain itu, gambar *outline* dan aplikasi warna dirasa lebih mudah pada Medibang. Penulis membuat *draft* cerita serta *layout* karakter menggunakan *brush* warna hitam. *Draft* cerita 1 dan 2 dibuat berdasarkan peraturan untuk tidak bepergian. Cerita 1 menceritakan bagaimana Cirva depresi karena tidak dapat bepergian, namun *moodnya* berubah menjadi senang ketika ia menyadari bahwa main internet di rumah lebih menyenangkan. Cerita 1 dimaksud untuk menunjukkan bahwa tidak bisa bepergian dan berdiam saja di rumah tidak seburuk yang dikira. Cerita 2 menceritakan Cirva mengabaikan aturan dan pada akhirnya terkena virus covid. Jika cerita 1 menunjukkan sisi positif yang bisa dilakukan ketika tidak dapat bepergian, cerita 2 dibuat untuk lebih menunjukkan sisi negatif jika tetap bepergian, akibat yang dapat terjadi jika mengabaikan saran.



Gambar 3.8. Draft cerita 3 dan 4

Draft cerita 3 dibuat berdasarkan saran untuk tidak pulang kampung. Cerita 3 menceritakan Cirva mengabaikan peraturan tidak pulang kampung, menyebabkan orang tuanya sakit parah karena tertular virus dari Cirva yang merupakan *carrier*. Cerita 3 dimaksud untuk menunjukkan bahwa pulang kampung pada waktu sekarang dapat meningkatkan resiko menyebarkan virus kepada orang-orang terdekat. Cerita 4 dibuat berdasarkan saran tidak menaiki transportasi umum jika penuh. Cerita 4 menceritakan Cirva hendak menaiki bus yang penuh, namun berubah pikiran karena melihat kabar di *line news* mengenai puluhan penumpang terkena covid akibat menaiki bus yang penuh. Cerita 4 menunjukkan bahwa menaiki transportasi umum dapat meningkatkan resiko menghindari transportasi sesak adalah tindakan bijak.



Gambar 3.10. Draft cerita 7 dan 8

Draft cerita 7 dibuat berdasarkan saran bertemu melewati zoom. Cerita 7 menceritakan Cirva yang curhat ke robot melalui zoom mengenai betapa bosan dirinya di rumah. Cerita 7 lebih menggambarkan kegiatan sehari-hari dengan dampak dari penyebaran covid. Cerita 8 dibuat berdasarkan saran untuk produktif dari rumah. Cerita 8 menceritakan tentang bagaimana Cirva tidak menyadari waktu berlalu lama dan melewati *deadline* kerja. Cerita 8 lebih memberikan gambaran bahwa kerja tetap berlangsung meskipun dari rumah dan akibat jika tidak produktif.

Penulis mengirimkan *draft* kepada *supervisor*, di mana *supervisor* memberikan *draft* kepada direktur untuk *direview*. Direktur memberikan revisi terhadap cerita, di mana sebagian besar cerita yang awalnya lebih menunjukkan sisi negatif diubah untuk menjadi lebih positif dan riang.



Gambar 3.11. Revisi *draft* cerita 1 dan 2

Untuk cerita 1, panel terakhir diubah dari yang awalnya Cirva menelusuri internet menjadi menggambar digital. Tujuannya adalah agar *scene* lebih berhubungan dengan gambar digital yang juga merupakan bidang perusahaan. Cerita 2 diubah dari Cirva pergi dan tertular covid menjadi Cirva tidak dapat pergi karena layanan penerbangan ditutup.



Gambar 3.12. Revisi *draft* cerita 3 dan 4

Cerita 3 yang awalnya Cirva menularkan penyakit covid karena pulang kampung menjadi Cirva dihentikan di bandara karena dideteksi terkena covid dan dikarantina di rumah sakit. Cerita 4 yang awalnya adalah cerita mengenai tidak menaiki transportasi umum diubah menjadi jaga jarak. Cerita 4 menceritakan Cirva yang harus keluar rumah dan menjaga jarak 2 meter dari orang lain, tapi karena terlalu hati-hati, ia malah memberi jarak terlalu jauh.



Gambar 3.13. Revisi *draft* cerita 5 dan 6

Pada cerita 5, panel terakhir awalnya hanya menunjukkan robot terlalu hati-hati sehingga terus mengingatkan untuk jaga jarak. Panel terakhir diubah dengan robot sangat galak saat mengingatkan untuk jaga jarak, membuat Cirva menjadi takut. Cerita 6 yang memiliki tema membawa bekal dari rumah awalnya bercerita mengenai Cirva tidak jadi memakan makanan yang ia beli karena tercemar virus. Cerita diubah menjadi Cirva mengikuti saran untuk memasak dari rumah dan meminta robot untuk makan, namun ternyata rasanya sangat buruk.



Gambar 3.14. Revisi *draft* cerita 7 dan 8

Pada cerita 7, awalnya cerita mengenai Cirva komplain karena bosan di rumah saja pada saat berbicara dengan temannya di Zoom. Cerita diganti menjadi Cirva melakukan berbagai aktifitas di rumah untuk menunjukkan bahwa karantina tidak menjadi masalah. Namun, pada *scene* akhir, rumahnya mati lampu menyebabkan Cirva menjadi emosi. Cerita 8 dengan tema menjadi produktif awalnya menceritakan Cirva yang melewati *deadline* dan terancam tidak digaji. Cerita diubah menjadi Cirva menjelaskan ke robot bahwa ia menikmati karantina dengan melakukan berbagai aktifitas.

Draft-draft yang sudah direvisi dikirimkan kembali ke *supervisor*. Setelah mendapat persetujuan dari direktur, penulis mulai mengerjakan komik dengan membuat *folder* terpisah untuk masing-masing cerita. Dalam *folder* cerita, dibuat lagi 4 *folder* sesuai dengan jumlah panel sehingga pengerjaan panel sesuai dengan *foldernya*, misal pengerjaan panel 1 berada dalam *folder* panel 1. Di dalam *folder* panel, dibuat lagi *folder outline* dan *folder* warna di bawahnya. *Outline* diberi menggunakan *brush pen* di dalam *layer* khusus *outline*. Setelah memberi *outline*

pada seluruh panel, warna dasar diberi dalam *layer* terpisah di dalam *folder* warna menggunakan *bucket* dan klik pada area yang diwarnai.

Warna dasar pada karakter diambil dengan mencabut warna pada desain original Cirva menggunakan *color picker*. *Layer* warna karakter dipisah dengan *layer* warna *enviroment* dan *background*. Setelah warna dasar karakter dan *background* diaplikasikan kepada semua panel, *shadow* dan *highlight* diaplikasikan pada karakter. *Shadow* dibuat pada *layer* terpisah dari warna dasar menggunakan *mode multiply*, dihubungkan dengan *layer* warna melalui *clipping mask* agar *shadow* tidak keluar dari area warna. *Highlight* juga dibuat pada *layer* terpisah dengan *mode overlay* dan juga dihubungkan dengan *clipping mask* pada *layer* warna.

Shadow secara umum diaplikasikan pada belahan rambut dan lipatan pakaian. *Highlight* secara umum diaplikasikan pada rambut, pinggiran karakter, jaket Cirva, dan badan robot. Setelah diaplikasikan *shadow* dan *highlight*, karakter diberi pencahayaan. Cahaya diberi menggunakan *layer* terpisah, diletakkan di atas *shadow* dan *highlight* dan diberi *clipping mask* pada *layer* warna. *Layer* cahaya disesuaikan dengan warna *background*. Misalnya, jika *background* terang, maka pencahayaan tokoh juga akan terang. Sebaliknya, jika *background* gelap, maka pencahayaan pada karakter juga dibuat gelap. *Layer* cahaya dibuat dalam *mode multiply* atau *overlay* tergantung kebutuhan. Cahaya diberikan menggunakan gradien. Gradien yang digunakan adalah gradien linear, yaitu aplikasi gradien secara merata dan tipe *foreground*, yaitu gradien hanya menggunakan 1 warna yang berangsur-angsur pudar. Gradien ditarik sesuai dengan arah cahaya dalam *background*.

Pewarnaan pada *enviroment* juga menggunakan cara yang sama dengan karakter. *Shadow* biasa diberikan pada area yang saling berhimpit atau tertutup cahaya. *Highlight* juga diberikan pada pinggiran *enviroment*. Setelah diberi *shadow* dan *highlight*, *enviroment* juga diberi gradien sesuai arah datang cahaya. Sementara itu, warna *background* lebih digunakan jika *enviroment* tidak penuh. Warna *background* berfungsi untuk menonjolkan *mood* yang di rasa oleh tokoh. *Background* biasanya menggunakan warna *solid* atau gradien, yang kemudian

diberi efek komik membuat *mood* lebih menonjol. Efek komik diambil dari material Medibang dan diletakkan pada *layer* terpisah. Efek disesuaikan ukurannya dengan panel menggunakan *scale*. Setelah seluruh panel telah diberi *shadow*, *highlight*, cahaya, dan efek, ditambahkan balon dialog dalam *layer* terpisah untuk finalisasi. Balon dialog diambil dari material dalam Medibang, yang kemudian diubah ukurannya sesuai kebutuhan menggunakan *scale*. Untuk menambahkan dialog, digunakan *text tool*. Seluruh dialog menggunakan *font* yang sama, yaitu cc-wildwords dengan *alignment center*. Dialog ditempatkan pas di tengah-tengah balon.



Gambar 3.16. Versi final cerita 1

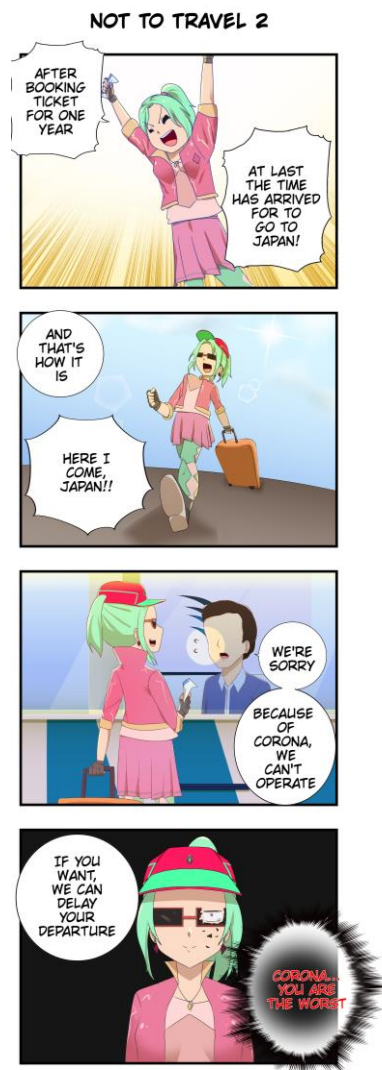
Untuk cerita 1, pada panel 1, Cirva sedang dalam *mood* bahagia karena dapat menghadiri konser musik di luar negeri. Untuk menunjukkan Cirva ingin menghadiri konser, tiket dibuat berdasarkan referensi tiket konser musik. *Background* diberikan warna kuning cerah untuk mendukung emosi bahagia karakter. Efek *background* menggunakan material *tone saturated linework* untuk menonjolkan semangat karakter. Karena Cirva berteriak, balon dialog menggunakan material *item yell*, di mana balon berbentuk tajam.

Pada panel 2, Cirva depresi karena tidak dapat pergi ke konser. Untuk menunjukkan karakter depresi, *shadow* ditambahkan pada wajah karakter. Karakter diberikan gradien *multiply* biru agar menekankan emosi melankoli. *Enviroment* ditunjukkan di panel ini, yaitu di dalam ruangan, untuk memberi tahu pembaca di mana cerita berlangsung. *Enviroment* yang dipilih adalah pojokan tembok, di mana selain untuk menunjukkan Cirva berada dalam ruangan, *enviroment* juga digunakan untuk mendukung sikap Cirva yang bersungut-sungut. *Enviroment* diberi efek *tone line* gelap untuk mendukung *mood* yang muram. Balon dialog menggunakan material *item circle* karena dialog merupakan bicara biasa. Karena kalimat Cirva panjang, balon dialog dibagi menjadi 3 bagian, di mana masing-masing balon dihubungkan satu sama lain.

Pada panel 3, Cirva komplain dengan *mood* yang semakin suram. Seperti panel 2, *shadow* ditambahkan pada wajah karakter dan menggunakan gradien *multiply* gelap untuk menunjukkan melankoli karakter. *Background* menggunakan warna gradien biru dengan efek *tone line* gelap untuk menonjolkan *mood* karakter yang semakin muram. Balon dialog diberi warna gradien gelap untuk mendukung isi dialog yang berangsur-angsur menjadi depresi. Balon dialog diambil dari material *item whisper*, di mana bentuk balon tidak beraturan dan diberi warna gelap untuk menunjukkan Cirva yang semakin tidak bersemangat. Dialog diberi warna putih agar kontras dengan warna balon dan mudah dilihat.

Pada panel 4, Cirva berubah *mood* menjadi santai menggambar secara digital. *Enviroment* digambar penuh, yaitu di meja kerja untuk menunjukkan lokasi cerita serta mendukung aktifitas Cirva yang sedang menggambar digital. *Enviroment* dibuat dengan bantuan garis perspektif *radial snap*, di mana titik

perspektif ditempatkan sesuai kebutuhan, lalu *outline enviroment* ditarik mengikuti garis. Properti diambil berdasarkan referensi yang didapat dari internet. Meja, kursi, komputer, prosesor, dan wacom diambil dari referensi di internet. Layar menu pada komputer diambil dengan menggunakan *screenshot* dari Medibang, kemudian gambar *screenshot* diberi filter di Photoshop. *Screenshot* yang sudah diberi filter kemudian *discale* sesuai dengan ukuran layar komputer. Karakter diberi gradien *overlay* kuning, disesuaikan dengan cahaya ruangan. Di sebelah kanan Cirva, diberi gradien *overlay* biru muda untuk menandakan cahaya komputer mengenai Cirva.

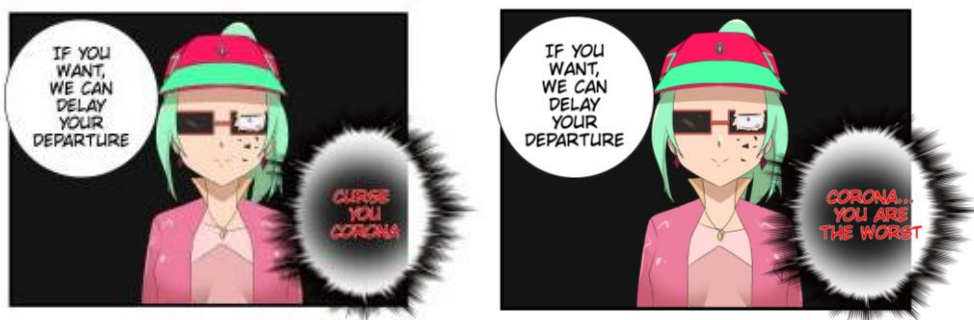


Gambar 3.17. Versi final cerita 2

Untuk cerita 2, sama seperti cerita sebelumnya, panel 1 menggambarkan Cirva gembira untuk bepergian. Seluruh isi sama dengan panel sebelumnya, hanya saja tiket diganti dengan tiket penerbangan agar sesuai dengan cerita Cirva ingin bepergian. Tiket diambil berdasarkan referensi tiket pesawat asli. Pada panel 2, Cirva semangat pergi ke bandara. Untuk menunjukkan ia ingin berangkat, Cirva diberi koper. Gradien *overlay* kuning diaplikasikan pada karakter, menggambarkan pencahayaan dari matahari. *Environment* adalah jalan dan di bawah langit biru untuk menunjukkan *setting* Cirva berada di luar. Langit terang digunakan untuk menggambarkan *mood* Cirva yang gembira.

Panel 3 adalah Cirva menunjukkan tiket kepada staf. *Environment* diambil berdasarkan referensi tempat menukar tiket di bandara. Model baju staf diambil berdasarkan referensi staf di bandara. Kaca pada tempat pertukaran tiket dibuat dengan menurunkan *opacity* warna *solid* biru. Karakter diberi gradien *overlay* kuning dan *environment* diberi sedikit gradien kuning muda di atas untuk menunjukkan ada cahaya di dalam bandara.

Panel 4 merupakan Cirva syok dan sekaligus kesal karena tidak dapat pergi. *Background* diberi warna *solid* hitam untuk menekankan *mood* negatif Cirva. Balon dialog milik Cirva menggunakan material *item serious*. Warna putih pada balon dialog dihapus sebagian menggunakan *soft brush* dengan warna *alpha* yang memiliki *opacity* rendah. Balon dialog digunakan dalam menunjukkan dialog terjadi di dalam pikiran Cirva. Warna dialog Cirva dibuat merah untuk menekankan emosi amarah Cirva.



Gambar 3.18. Awal (kiri) dan setelah revisi (kanan) pada panel 4 cerita 2

Pada saat ditunjukkan ke *supervisor*, kalimat Cirva memiliki kata “*curse*” yang tergolong kasar. Karena target audiens dari komik ini adalah anak-anak, maka dialog diganti menjadi lebih halus.



Gambar 3.19. Versi final cerita 3

Untuk cerita 3, pada panel 1, Cirva ingin pulang kampung. Tas di punggung diambil berdasarkan referensi ransel untuk bepergian. *Background* diberi warna gradien oren untuk mendukung suasana panel yang hangat. Pada panel 2, Cirva disergap di bandara karena dideteksi tertular covid. *Environment* bandara, kostum karakter petugas medis, alat deteksi, dan kasur pasien di ambil dari referensi asli di internet. Lantai memiliki material keramik, sehingga dibuat pantulan karakter di lantai. Pantulan diambil dengan duplikasi warna masing-

masing karakter, kemudian *opacity* warna dikurangi. Duplikasi warna discale dan diletakkan di bawah karakter. Efek komik *tone saturated linework* ditambahkan ke panel, disesuaikan ukurannya menggunakan *scale*, untuk memberi *tone* dramatik pada *scene*.

Pada panel 3, Cirva dikarantina. *Background* dibuat menggunakan gradien biru ke hitam. Warna biru untuk memberi suasana melankolis. Gradien warna hitam di letakkan di sebelah Cirva untuk menunjukkan Cirva berada dalam situasi buruk. *Background* juga ditambahkan efek komik *tone hatch*. Efek *hatch* bertujuan untuk menekankan suasana sinis yang dialami tokoh. Disesuaikan dengan cahaya *background*, pencahayaan karakter diberi gradien biru dengan mode *overlay*.

Pada panel 4, Cirva menjelaskan dengan santai mengenai situasinya kepada robot. *Background* dibuat dengan warna dasar oren untuk memberi suasana santai. *Background* ditambah efek komik *dots* untuk menonjolkan situasi komikal. efek dibuat dengan menggunakan *layer 8-bit*, di mana warna dipilih warna putih dan *halftone* dipilih dengan mode *net dots*. Karakter dan *enviroment* diberi gradien *multiply* oren dengan *opacity* diturunkan agar menyatu dengan lingkungan. Balon dialog robot menggunakan material *square 4* untuk menunjukkan suara berasal dari telepon.



Gambar 3.20. Versi final cerita 4

Untuk cerita 4, panel 1 merupakan *scene* Cirva komplain karena tidak ada makanan di dalam kulkas. Kulkas dan sayur diambil berdasarkan referensi dari internet. Agar terkesan lebih nyata, kulkas ditambahkan uapan es. Efek uapan es dibuat dengan menggunakan *brush smoke*. *Brush smoke* menggunakan warna putih dengan *opacity* yang diturunkan.

Panel 2 merupakan *scene* Cirva keluar dari rumah. Rumah diambil berdasarkan referensi foto bagian depan rumah di internet. *Environment* menggunakan gradien *overlay* kuning muda untuk menggambarkan cahaya matahari. Karakter diberi gradien *multiply* coklat pada bawah karakter untuk menonjolkan cahaya pada karakter. Panel 3 adalah *scene* pengantar paket hendak bertanya. Kostum pengantar paket diambil dari referensi pengantar JNE. Balon

dialog Cirva menggunakan material *item thought* dengan bentuk seperti awan, untuk menunjukkan bahwa kalimat adalah monolog. Panel 4 adalah Cirva menjauh dari pengantar paket. Cirva dalam jarak jauh berteriak, maka balon dialog menggunakan material *item yell*. *Outline* balon dialog milik pengantar paket dibuat lebih tebal untuk menekankan kalimat pengantar paket.



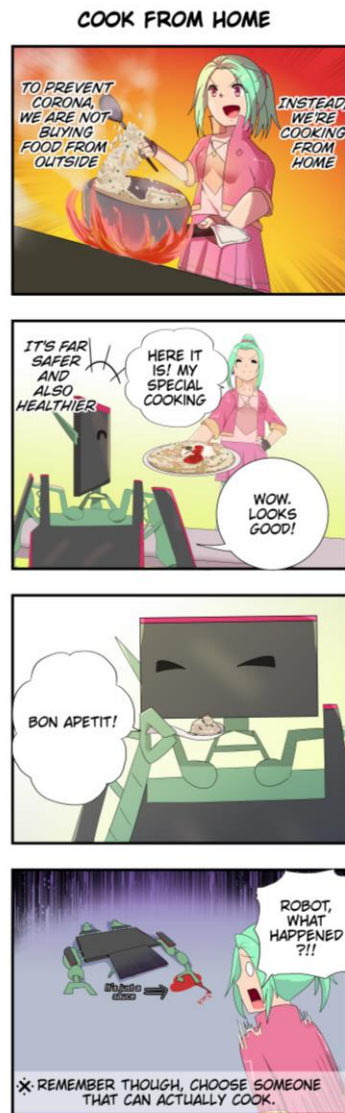
Gambar 3.21. Awal (kiri) dan setelah revisi (kanan) pada panel 1 cerita 4

Pada saat ditunjukkan ke *supervisor*, kalimat Cirva memiliki kata “*darn*” yang tergolong kasar. Karena target audiens dari komik ini adalah anak-anak, maka kata diganti menjadi lebih halus.



Gambar 3.22. Versi final cerita 5

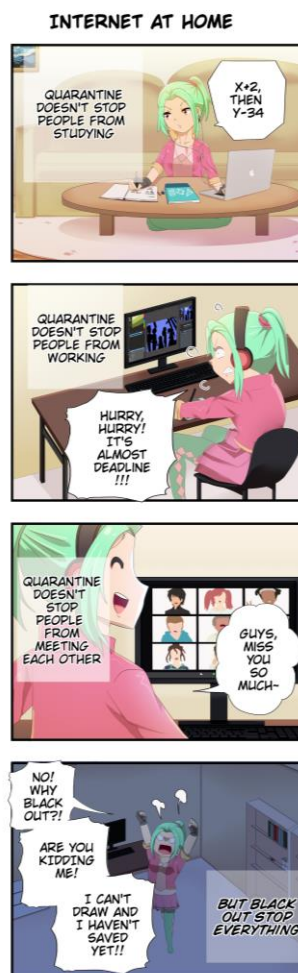
Pada cerita 5, *enviroment* di panel 1 dibuat penuh untuk menunjukkan lokasi cerita terjadi. *Enviroment* diambil dari referensi tempat kafe. *Enviroment* di belakang tembok diblur agar fokus fokus pandangan tetap pada karakter. Pada panel 2, efek *saturated line* dilokasikan di tangan robot untuk menunjukkan robot yang berbicara tegas. Pada panel 4, *background* diberi warna merah untuk menggambarkan kegalakan robot. Panel diberi efek *material line*, yaitu garis-garis ke bawah, untuk memberi kesan menekan pada *scene*.



Gambar 3.23. Versi final cerita 6

Pada cerita 6, panel 1 memiliki *scene* Cirva semangat memasak. Untuk menonjolkan rasa semangat, *background* diberi gradien merah menuju oren seperti warna api. Cirva diberi gradien *overlay* merah agar menyatu dengan *background*. Gradien ditempatkan pada bagian depan tubuh Cirva sesuai dengan arah datang cahaya, yaitu dari api kompor yang ada di depannya. *Shadow* ditempatkan di sebelah kanan karakter karena daerah tersebut tidak terkena cahaya. *Background* pada panel 2 dan 3 menggunakan gradien kuning menuju putih untuk menggambarkan suasana ceria pada kedua panel. Pada panel 4, *scene* menunjukkan robot yang pingsan karena rasa masakan robot. Untuk menunjukkan

rasa masakan yang buruk, *background* dibuat dengan efek *saturated line* gelap yang banyak. Cirva yang syok melihat robot diberikan garis-garis pendek di sekitar tubuhnya menggunakan *brush pencil*. Di dalam cerita 6 terdapat narasi. Untuk menandakan bahwa dialog adalah narasi, dialog dibuat tanpa menggunakan balon. Agar dialog tetap terlihat jelas, diaplikasikan *edge color* putih pada dialog agar terdapat *outline* pada pinggiran kalimat.



Gambar 3.24. Versi final cerita 7

Dalam cerita 7, *enviroment* pada panel 1 dibuat berdasarkan referensi ruang tamu. Lukisan pada panel 1 menggunakan lukisan yang diambil dari internet, yang diberi filter di Photoshop dan diedit gambarnya dengan *brush*. Pada panel 2, menu pada layar komputer menggunakan *screenshot* dari Medibang, lalu diberi filter di Photoshop. *Screenshot* yang sudah difilter diatur posisinya sesuai

dengan layar komputer menggunakan *free transform*. Panel 4 merupakan *scene* mata lampu. Untuk membuat *scene* gelap, seluruh *scene* diberi filter dengan warna *solid* biru dan *mode layer multiply*. Di sini, narasi pada cerita dibuat menggunakan *fill tool* dengan *mode rectangle* untuk membentuk kotak. Kotak dibuat berwarna putih dengan *opacity* diturunkan.



Gambar 3.25. Versi final cerita 8

Pada cerita 8, *background* pada panel 2 diberi efek *tile 600 tone*, di mana *background* memiliki tekstur bintik-bintik. Tujuan *background* dibuat bintik-bintik untuk memberi kesan ceria karena suasana di panel 2 adalah santai. Pada panel 3, panel dibagi menjadi 4 panel untuk menceritakan 4 aktivitas. Warna balon dialog pada panel 3 diturunkan *opacity*nya agar *scene* aktivitas masih bisa dilihat jelas. Pada panel 4, material *tone saturated line* diaplikasikan dengan poin tengah di lemari, bertujuan agar fokus perhatian diarahkan ke lemari sekaligus

menggambarkan kegirangan Cirva terhadap rakitan gundam yang dibuatnya di lemari.

3. Poster terima kasih pada tenaga medis pada media sosial Kurva.

Tugas berikutnya adalah membuat poster. Poster bertujuan untuk mengucapkan terima kasih atas perjuangan tenaga medis dalam menghadapi virus covid, lalu diunggah pada media sosial milik Kurva. Berdasarkan *briefing*, poster dibuat berukuran 20 x 20 cm. Untuk proyek ini, penulis membuat 6 versi poster, baru ditunjukkan ke *supervisor* untuk dipilih versi mana yang dikehendaki.



Gambar 3.26. Poster 1

Poster 1 dibuat dengan konsep lembut dan riang. Berdasarkan konsep tersebut, warna-warna yang digunakan secara mayoritas terang. Karakter dibuat dalam *style chibi* untuk memberi kesan imut. Di belakangnya diberi sayap sebagai simbol kebaikan akan aksi yang telah mereka lakukan. *Background* dibuat warna biru muda terang untuk menonjolkan tema riang.

Proses pengerjaan dimulai dengan menggambar *outline* dari karakter menggunakan *pencil*. Setelah menggambar *outline*, warna diaplikasikan pada *layer* terpisah. Warna diambil dari referensi petugas medis di dunia nyata. *Shadow* tidak dibuat pada *layer* baru, melainkan dengan mengubah warna *outline*. *Layer outline* di *lock*, lalu diwarnai ulang menggunakan *airbrush*. Warna *outline* dibuat lebih gelap dari warna aslinya, misalnya baju petugas berwarna hijau, maka *outline* baju diubah menjadi hijau tua. Semua *layer* yang berhubungan dengan karakter dimasukkan ke dalam 1 *folder*. Di bawah *folder* karakter, *background*

diberi warna menggunakan *fill* pada *layer* baru. Pada *layer* baru lagi, 1 pasang sayap menggunakan *pencil* putih. Untuk membuat satu pasang sayap lainnya, sayap yang sudah dibuat diduplikasi dan *dimirror*. *Shadow* sayap pada *background* dibuat dengan menduplikasi sayap. *Layer* duplikasi sayap ditempatkan di bawah *layer* sayap original, kemudian diposisikan sedikit ke bawah. Warna duplikasi sayap diubah menggunakan *fill* menjadi warna biru tua. Di bawah tokoh, dibuat *shadow* menggunakan *circle* berwarna biru untuk memberi ilusi lantai. Setelah *outline* dan warna selesai, menggunakan *type*, tulisan terima kasih ditempatkan di tengah. Ukuran kalimat utama dibuat besar. Kalimat yang mengikutinya, kalimat harapan, dibuat lebih kecil dengan warna berbeda agar dapat dibedakan dengan kalimat utama.



Gambar 3.27. Poster 2

Poster 2 dibuat dengan konsep *style* komik. Petugas medis dibuat mengacungkan jempol dengan gambar virus covid di sebelahnya. Gambar dimaksud untuk menunjukkan bahwa petugas tidak takut meski harus terus berdampingan dengan virus. Karakter diambil dari referensi petugas medis di dunia nyata. *Background* dibuat warna merah untuk memberi kesan bahaya.

Proses pengerjaan dimulai dengan menggambar *outline* dari karakter menggunakan *pencil*. Setelah menggambar *outline*, warna diaplikasikan pada *layer* terpisah. *Shadow* dibuat pada *layer* terpisah yang dihubungkan ke *layer*

warna dengan *clipping mask*. *Shadow* dibuat hitam pekat agar memberi kesan seperti komik. Semua *layer* karakter dimasukkan ke dalam 1 folder. Di bawah folder karakter, *background* diberi warna menggunakan *fill* pada *layer* baru. Pada *layer* baru lagi, *outline* virus dibuat. Virus diberi warna menggunakan *fill* pada *layer* terpisah dengan warna merah tua agar kontras dengan *background*. Setelah *outline* dan warna selesai, menggunakan *type*, tulisan terima kasih ditempatkan di pojok kanan. Ukuran kalimat utama dibuat besar. Kalimat yang mengikutinya, kalimat harapan, dibuat lebih kecil dengan warna berbeda agar dapat dibedakan dengan kalimat utama.



Gambar 3.28. Poster 3

Poster 3 dibuat dengan konsep animasi. Petugas medis dibuat berjalan seakan siap bertempur ke arah matahari yang berbentuk covid. Gambar dimaksud untuk menunjukkan bahwa petugas akan bertempur melawan covid sepanjang waktu. Seperti sebelumnya, pengerjaan dimulai dengan menggambar *outline* dari karakter menggunakan *pencil*. Setelah menggambar *outline*, warna diaplikasikan pada *layer* terpisah.

Shadow dibuat pada *layer* terpisah yang dihubungkan ke *layer* warna dengan *clipping mask*. *Shadow* dibuat dalam *mode multiply* dengan warna ungu. Tujuan *shadow* diberi warna ungu agar kontras dengan warna kuning matahari covid. *Shadow* diaplikasikan pada hampir seluruh tubuh karakter karena bagian

belakan tubuh mereka membelakangi cahaya. Di *layer* terpisah, *highlight* diaplikasikan dengan *mode overlay*. *Highlight* diberi di pinggiran karakter dengan warna kuning agar sesuai dengan cahaya dari matahari. Semua *layer* karakter dimasukkan ke dalam 1 *folder*.

Di bawah *folder* karakter, dibuat *folder background*. Matahari covid dibuat dalam *layer* terpisah. Langit senja dibuat dalam *layer* terpisah pula, menggunakan warna ungu agar kontras dengan warna matahari. Tanah dibuat pada *layer* baru. Tanah diberi *shadow* dari karakter. *Shadow* diaplikasikan dengan duplikasi warna karakter. Warna karakter yang diduplikasi di *flip* secara vertikal, lalu ditempatkan di bawah karakter. Warna yang diduplikasi diubah menjadi mode *multiply* dan diwarnai kembali dengan warna gelap.

Setelah *outline* dan warna selesai, menggunakan *type*, tulisan terima kasih ditempatkan di atas. Ukuran kalimat utama dibuat besar. Kalimat yang mengikutinya, kalimat harapan, dibuat lebih kecil agar dapat dibedakan dengan kalimat utama. Kalimat utama dan harapan diberi *outline*, menggunakan *edge color* berwarna kuning agar kontras dengan warna langit.



Gambar 3.29. Poster 4

Poster 4 dibuat dengan konsep tenang di tengah suasana melankoli. Petugas medis dibuat bergaya hormat dengan bayangan covid di sekitarnya.

Gambar dimaksud untuk menunjukkan petugas medis siap melayani di tengah merebaknya virus. Setelah menggambar *outline* menggunakan *pencil*, warna diaplikasikan pada *layer* terpisah menggunakan *fill*. *Shadow* dibuat pada *layer* terpisah yang dihubungkan ke *layer* warna dengan *clipping mask*. *Shadow* dibuat dalam mode *multiply* dengan warna biru. Tujuan *shadow* diberi warna biru untuk menonjolkan suasana tenang. *Shadow* diaplikasikan pada bawah tubuh untuk menonjolkan cahaya ada di atas. Semua *layer* karakter dimasukkan ke dalam 1 *folder*.

Di bawah *folder* karakter, dibuat *folder background*. Warna karakter diduplikasi, lalu di *flip* vertikal dan diposisikan dibawah karakter untuk menjadi *shadow*. *Shadow* di bawah karakter dibuat untuk memberi ilusi tanah. Covid dibuat menggunakan warna biru untuk menandakan gambar adalah *shadow*, sedangkan covid yang asli ada di udara. *Shadow* menggunakan warna *solid* biru untuk menggambarkan melankoli.

Setelah *outline* dan warna selesai, menggunakan *type*, tulisan terima kasih ditempatkan di atas. Ukuran kalimat utama dibuat besar. Kalimat yang mengikutinya, kalimat harapan, dibuat lebih kecil agar dapat dibedakan dengan kalimat utama. Kalimat utama di tempatkan di atas, sedangkan kalimat harapan diletakkan di bawah agar gambar tidak tertutup oleh tulisan.



Gambar 3.30. Poster 5

Poster 5 dibuat dengan konsep cahaya di tengah kegelapan. Tangan petugas dibuat di depan dada, menggambarkan determinasi petugas. Cahaya diletakkan di belakang petugas di dalam *background* hitam untuk menggambarkan bahwa petugas adalah harapan di tengah virus. Setelah menggambar *outline* menggunakan *pencil*, warna diaplikasikan pada *layer* terpisah menggunakan *fill*.

Shadow dibuat pada *layer* terpisah yang dihubungkan ke *layer* warna dengan *clipping mask*. *Shadow* dibuat dalam *mode multiply*. *Shadow* diletakkan hampir menutupi seluruh tubuh karena area depan tubuh tertutup cahaya. Sebagian pinggiran *shadow* *diblend* dengan warna dasar menggunakan *airbrush* berwarna putih. Semua *layer* karakter dimasukkan ke dalam 1 *folder*.

Di bawah *folder* karakter, dibuat *folder background*. Covid diberi warna merah untuk menandakan bahaya. Sama seperti petugas, covid diberi *shadow* di dalamnya dengan *multiply*. *Background* diberi warna hitam, lalu diberi gradien *circular* putih untuk membentuk cahaya. Setelah *outline* dan warna selesai, menggunakan *type*, tulisan terima kasih ditempatkan di atas. Ukuran kalimat utama dibuat besar. Kalimat yang mengikutinya, kalimat harapan, dibuat lebih kecil agar dapat dibedakan dengan kalimat utama. Kalimat utama di tempatkan di atas, sedangkan kalimat harapan diletakkan di bawah agar gambar tidak tertutup oleh tulisan. Tulisan dibuat menggunakan warna putih agar lebih mudah dibaca karena kontras dengan warna hitam *background*.



Gambar 3.31. Poster 6

Poster 6 dibuat dengan konsep poster *superhero*. Beberapa petugas menghadap ke depan dengan determinasi, berdiri di atas bumi dengan virus covid di atas mereka. Gambar bermaksud untuk menggambarkan petugas medis sebagai pahlawan yang berani melawan covid yang menguasai dunia. Setelah *outline* diberi, warna dasar diaplikasikan pada *layer* baru. *Shadow* dibuat pada *layer* terpisah yang dihubungkan ke *layer* warna dengan *clipping mask* dalam *mode multiply*. *Shadow* diaplikasikan pada lipatan baju, belahan rambut, dan bawah wajah. Pada *layer* baru, diberi *highlight* dengan *mode overlay*. *Highlight* diaplikasikan kepada pinggiran karakter. Agar menyatu dengan *background*, pada *layer* baru, tokoh diberi gradien *multiply* ungu. Semua *layer* karakter dimasukkan ke dalam 1 *folder*.

Di bawah folder karakter, dibuat *folder background*. Covid diberi warna merah untuk menandakan bahaya. Covid diberi *shadow* dengan *multiply*. Gambar covid diblur sedikit agar fokus utama tetap pada karakter. Untuk gambar bumi, gambar diberi warna biru, kemudian dengan *brush cloud*, diberi awan putih. Di atas bumi, diberikan *glow* pada *layer* terpisah dalam *mode overlay*. *Glow* dibuat menggunakan garis bantu *snap circle*. Sesuai garis, *glow* dibuat menggunakan *airbrush*. Untuk gambar ruang angkasa, langit dibuat di Photoshop. Langit dibuat dengan gradien linear merah, biru, dan ungu. Lalu, langit diberi filter *grain* untuk mendapatkan efek bintang.

Setelah *outline* dan warna selesai, menggunakan *type*, tulisan terima kasih ditempatkan di atas. Ukuran kalimat utama dibuat besar. Kalimat yang mengikutinya, kalimat harapan, dibuat lebih kecil agar dapat dibedakan dengan kalimat utama. Kalimat utama di tempatkan di atas, sedangkan kalimat harapan diletakkan di bawah agar gambar tidak tertutup oleh tulisan. Kalimat utama dibuat bewarna putih agar kontras dengan langit gelap. Kalimat harapan dibuat hitam agar kontras dengan warna terang bumi.

Setelah 6 versi poster dikirimkan ke *supervisor*, *supervisor* memberi revisi mengenai beberapa proporsi pada karakter.



Gambar 3.32. Awal (kiri) dan revisi (kanan) pada poster 2

Poster 2 memiliki posisi jempol yang tidak mungkin terjadi seharusnya di dunia nyata. Berdasarkan revisi, penulis mengubah posisi jempol dengan digambar dan diwarnai ulang berdasarkan referensi tangan asli.



Gambar 3.33. Awal (kiri) dan revisi (kanan) pada poster 5

Pada poster 3, tangan di dada masih kurang besar. Penulis memperbesar tangan dengan *discale* dan diwarna ulang.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Tidak ada kendala besar dalam pekerjaan. Jika ada, maka sedikit kendala pada timing. Dikarenakan *Covid-19*, penulis tidak dapat bertemu langsung dengan pembimbing lapangan. Tugas hanya bisa dikirim melewati email sehingga membutuhkan waktu jika ada revisi. Jika bekerja seperti biasa, karena dapat dilihat langsung, maka pembimbing dapat memberi tahu langsung revisi apa saja yang diperlukan. Oleh karena itu, waktu pengerjaan menjadi lebih lama dari yang seharusnya.

Kendala selanjutnya adalah kecerobohan penulis sendiri. Ketika *file* hendak dimasukkan ke dalam *flashdisk*, *storage* flashdisk sudah penuh. karena progres ada di *file* baru, *file* lama yang ada di dalam *flashdisk* diputuskan untuk dibuang. Karena ingin cepat, nama *file* dicari dalam *search*. *Search* menampilkan beberapa *file*, dan ketika melihat nama *file* lama, penulis langsung *delete file* tersebut. Namun, ternyata *search* menampilkan *file* di komputer, bukan hanya *file* di *flashdisk*. *File* baru yang masih ada di komputer memiliki nama yang sama dengan *file* lama. *File* yang dipilih penulis sebelumnya untuk dihapus adalah *file* baru yang memiliki banyak progres. Progres yang sudah banyak dikerjakan pun hilang dan waktu terbuang sia-sia.

Selain kendala dari luar, ada pula kendala dari internal, yaitu kesehatan. Dalam 1 bulan, penulis sempat sesak nafas jika duduk tegang terlalu lama. Ketika mencoba untuk memaksakan tubuh, penulis semakin kesulitan bernafas. Sedangkan dalam kondisi covid, pergi ke rumah sakit dirasa akan meningkatkan resiko untuk terjangkit virus. Hal ini mengganggu pekerjaan karena mengurangi keefektivitas penulis dalam melakukan pekerjaan yang seharusnya dapat dikerjakan dengan lebih cepat.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Kendala pertama tidak terlalu besar, solusi dari kendala pertama adalah bersabar. Jawaban biasa ditunggu selama seminggu. Jika sudah ada balasan, penulis lanjut melakukan revisi atau instruksi yang diberikan. Jika masih belum dibalas, maka penulis mengingatkan revisi melewati *chat*. Selagi menunggu balasan, jika yang ditunggu adalah revisi *draft*, maka penulis lanjut mengerjakan untuk menghemat waktu jika *draft* disetujui.

Solusi dari kendala kedua adalah untuk selalu membuat *file* cadangan untuk setiap proyek. *File* juga dipastikan untuk tidak memiliki nama yang sama dengan file sebelumnya. *Search* tidak digunakan untuk mencari *file* yang ingin dibuang di dalam *flashdisk*. Jika *file* yang hendak dibuang ditemukan, *file* dicek lagi isinya. Setelah isi *file* dicek benar, barulah *file* dibuang permanen.

Untuk kendala akhir, penulis mencoba untuk tidak memaksakan tubuh dalam mengerjakan untuk sementara. Ketika biasanya penulis melihat terlalu lama di layar, penulis mencoba untuk rileks dengan mengalihkan mata setelah melihat layar sebentar agar tubuh tidak tegang. Posisi duduk yang tegak dibuat setengah menyender ke belakang untuk meregangkan dada. Meski menerapkan cara kerja dan posisi tersebut, pekerjaan tetap memakan waktu lama karena tidak dapat tegang dalam waktu lama. Setelah beberapa minggu, ketika tubuh mulai berada dalam kondisi memungkinkan untuk duduk tegang dalam waktu lama, penulis segera mengejar tugas yang diberikan. Hal ini mengganggu pekerjaan karena mengurangi keefektifitas penulis dalam melakukan pekerjaan yang seharusnya dapat dikerjakan dengan lebih cepat.